

Patent Abstracts of Japan

PUBLICATION NUMBER : 2001162011
PUBLICATION DATE : 19-06-01

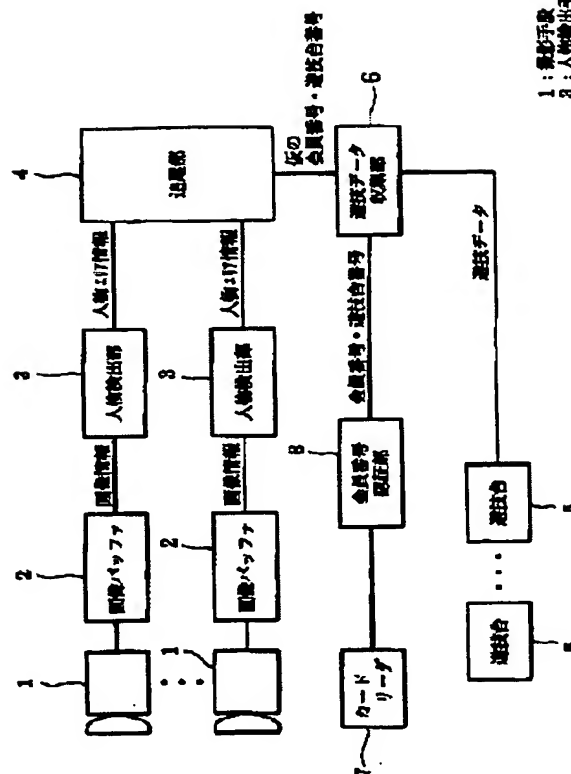
APPLICATION DATE : 08-12-99
APPLICATION NUMBER : 11348711

APPLICANT : DAIKOKU DENKI CO LTD;

INVENTOR : NEGI MASARU;

INT.CL. : A63F 7/02

TITLE : GAME MANAGEMENT SYSTEM



ABSTRACT : PROBLEM TO BE SOLVED: To surely relate a game data to a player in a structure using a member's card.

SOLUTION: A person detection part 3 extracts person area information on the basis of the image information from a camera 1 and outputs it to a tracking part 4. The tracking part 4 independently tracks each player, imparts a temporary member's number to the player when the player takes a seat and outputs it to a game data collection part 6 together with the game table number. A game certification part 8 outputs a regular member's number and the game table number to the game data collection part 6 when the player uses the member's card. The game data collection part 6 forms a game history every temporary member's number on the basis of the game table data from each game table 5, and relates the game history to the regular member's number when the member's number is inputted from the member's number certification part 8.

COPYRIGHT: (C)2001,JPO

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2001-162011
(P2001-162011A)

(43) 公開日 平成13年6月19日 (2001.6.19)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーム(参考)
A 6 3 F 7/02	3 2 8 3 3 2	A 6 3 F 7/02	3 2 8 3 3 2 B

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願平11-348711

(22) 出願日 平成11年12月8日 (1999.12.8)

(71) 出願人 000108937

ダイコク電機株式会社

愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番1号
名古屋国際センタービル2階

(72) 発明者 根木 優

名古屋市中村区那古野一丁目47番1号 名古屋国際センタービル2階 ダイコク電機株式会社内

(74) 代理人 100071135

弁理士 佐藤 強

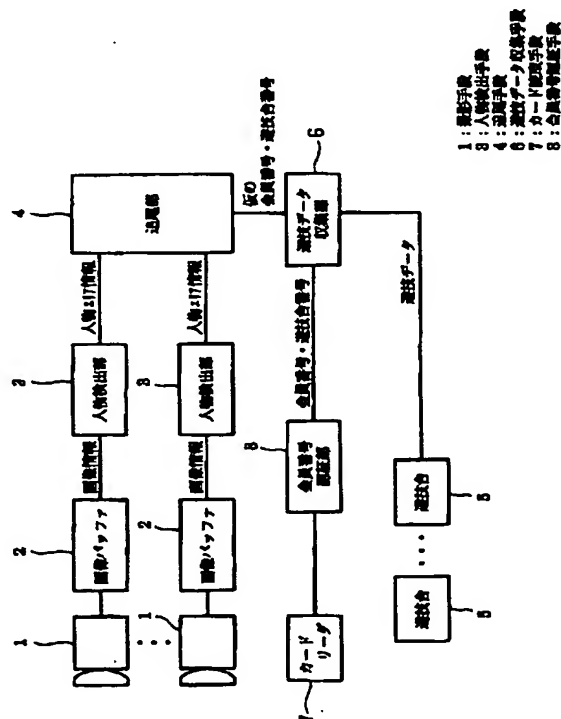
Fターム(参考) 2C088 BB21 CA01 CA05 CA06 CA21

(54) 【発明の名称】 遊技管理システム

(57) 【要約】

【課題】 会員カードを利用した構成において、遊技データを遊技客に確実に関連付けることができるようにする。

【解決手段】 人物検出部3は、カメラ1からの画像情報に基づいて人物エリア情報を抽出して追尾部4に出力する。追尾部4は、各遊技客を個別に追尾しており、遊技客が着座したときは、遊技客に仮の会員番号を付与して遊技台番号と共に遊技データ収集部6に出力する。遊技認証部8は、遊技客が会員カードを使用したときは、正規の会員番号及び遊技台番号を遊技データ収集部6に出力する。遊技データ収集部6は、各遊技台5から遊技台データに基づいて仮の会員遊技番号毎の遊技履歴を作成すると共に、会員番号認証部8から会員番号を入力したときは、遊技履歴を正規の会員番号と関連付ける。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技場全体をカバーするように設けられた複数の撮影手段と、

これらの撮影手段による撮影画像から遊技客を検出する人物検出手段と、

この人物検出手段が検出した遊技客を個別に追尾し、各遊技客が遊技する遊技台番号を遊技客に関連付けて出力する追尾手段と、

遊技台毎の遊技データを収集する遊技データ収集手段と、

前記遊技台に 1 対 1 で対応して設けられ、セットされた会員カードから会員番号を読取るカード読取手段と、

このカード読取手段が読取った会員番号を認証したときは、当該会員番号及び前記カード読取手段が設けられている遊技台番号を出力する会員番号認証手段とを備え、前記遊技データ収集手段は、前記追尾手段からの情報に基づいて遊技客毎の遊技履歴を作成することを特徴とする遊技管理システム。

【請求項 2】 前記遊技データ収集手段は、前記会員番号認証手段から会員番号及び遊技台番号を入力したときは、前記遊技履歴を会員番号と関連付けることを特徴とする請求項 1 記載の遊技管理システム。

【請求項 3】 前記追尾手段は、遊技客を追尾するときは当該遊技客に仮の会員番号を付与すると共に、遊技客が前記遊技台で遊技したときは遊技台番号を判断して当該遊技台番号及び当該遊技客に付与した仮の会員番号を出力し、

前記遊技データ収集手段は、前記追尾手段から仮の会員番号及び遊技台番号を入力したときは遊技データと仮の会員番号とを関連付けることにより遊技履歴を作成すると共に、前記会員番号認証手段から会員番号及び遊技台番号を入力したときは前記遊技履歴を仮の会員番号に代えて正規の会員番号と関連付けることを特徴とする請求項 1 または 2 記載の遊技管理システム。

【請求項 4】 遊技台毎に設けられ遊技する遊技客を撮影する撮影手段と、

この撮影手段による撮影画像から遊技客を検出する人物検出手段と、

この人物検出手段が検出した遊技客が交替したことを判断する人物比較手段と、

この人物比較手段が客交替を判断したときは前記撮影手段による撮影画像に基づいて遊技客を特定し、当該遊技客が遊技する遊技台番号を当該遊技客に関連付けて出力する人物特定手段と、

前記遊技台毎の遊技データを収集する遊技データ収集手段と、

前記遊技台に 1 対 1 で対応して設けられ、セットされた会員カードから会員番号を読取るカード読取手段と、

このカード読取手段が読取った会員番号を認証したときは、当該会員番号及び前記カード読取手段が設けられて

いる遊技台番号を出力する会員番号認証手段とを備え、前記遊技データ収集手段は、前記人物特定手段からの情報に基づいて遊技客毎の遊技履歴を作成することを特徴とする遊技管理システム。

【請求項 5】 前記遊技データ収集手段は、前記会員番号認証手段から会員番号及び遊技台番号を入力したときは、遊技履歴を会員番号と関連付けることを特徴とする請求項 4 記載の遊技管理システム。

【請求項 6】 前記人物特定手段は、前記人物比較手段が客交替したと判断した遊技客が未登録であったときは当該遊技客に仮の会員番号を付与し、当該仮の会員番号及び遊技客が遊技する遊技台番号を出力すると共に、上記遊技客が登録されている遊技客であると判断したときは当該遊技客に付与している仮の会員番号及び当該遊技客が遊技する遊技台番号を出力し、

前記遊技データ収集手段は、前記人物特定手段から仮の会員番号及び遊技台番号を入力したときは遊技データと仮の会員番号とを関連付けることにより遊技履歴を作成すると共に、前記会員番号認証手段から会員番号及び遊技台番号を入力したときは前記遊技履歴を仮の会員番号に代えて正規の会員番号と関連付けることを特徴とする請求項 4 または 5 記載の遊技管理システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、会員カードを利用した遊技管理システムに関する。

【0002】

【発明が解決しようとする課題】 従来より、パチンコホールでは、会員カードを利用した遊技システムが供されている。この会員カードは、遊技客が会員登録することによりパチンコホールから発行されるもので、会員となった遊技客が遊技終了時に持玉を貯玉することを希望するときは、玉計数器に会員カードを挿入した状態で持玉を計数する。これにより、ホールコンピュータには貯玉数が会員番号と対応して記憶される。また、次の来店時に貯玉の返却を希望するときは、会員カードをパチンコ台に対応して設けられた台間玉貸機に挿入した状態で貯玉数の範囲内で返却数を指示することにより台間玉貸機からパチンコ玉が放出されるので、現金を扱うことなく遊技することが可能となり、極めて至便である。

【0003】 このような遊技システムでは、遊技客が会員カードを使用したときは、遊技客を特定して遊技客毎の遊技データ（貸玉数、アウト玉数、セーフ玉数、スタート回数、特賞回数等）を収集することができると共に、さらには遊技客毎の遊技データ或いは遊技台毎の遊技データに基づいて不審人物或いは不正台を検出する場合にも役立つ。しかしながら、遊技客が会員カードを使用しない場合は、遊技データを遊技客に関連付けて収集することはできないという欠点がある。

【0004】 本発明は上記事情に鑑みてなされたもの

で、その目的は、会員カードを利用した構成において、遊技データを遊技客に確実に関連付けることができる遊技システムを提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】本発明の遊技管理システムは、遊技場全体をカバーするように設けられた複数の撮影手段と、これらの撮影手段による撮影画像から遊技客を検出する人物検出手段と、この人物検出手段が検出した遊技客を個別に追尾し、各遊技客が遊技する遊技台番号を遊技客に関連付けて出力する追尾手段と、遊技台毎の遊技データを収集する遊技データ収集手段と、前記遊技台に1対1で対応して設けられ、セットされた会員カードから会員番号を読取るカード読取手段と、このカード読取手段が読取った会員番号を認証したときは、当該会員番号及び前記カード読取手段が設けられている遊技台番号を出力する会員番号認証手段とを設けた上で、前記遊技データ収集手段は、前記追尾手段からの情報に基づいて遊技客毎の遊技履歴を作成するようにしたものである（請求項1）。

【0006】このような構成によれば、遊技場に遊技客が来店したときは、人物検出手段が撮影手段による撮影画像から遊技客を検出するようになるので、追尾手段は、人物検出手段が検出した遊技客を個別に追尾する。そして、遊技客が遊技したときは、遊技客が遊技する遊技台番号を遊技客に関連付けて出力する。これにより、遊技データ収集手段は、追尾手段からの情報に基づいて遊技客毎の遊技履歴を作成することができる。

【0007】上記構成において、前記遊技データ収集手段は、前記会員番号認証手段から会員番号及び遊技台番号を入力したときは、前記遊技履歴を会員番号と関連付けるようにしてもよい（請求項2）。

【0008】このような構成によれば、遊技客が会員カードをカード読取手段にセットしたときは、カード読取手段が会員カードから会員番号を読取る。このとき、会員番号認証手段は、カード読取手段が読取った会員番号を認証したときは、当該会員番号及びカード読取手段が設けられている遊技台番号を出力する。これにより、遊技データ収集手段は、会員番号認証手段から会員番号及び遊技台番号を入力したときは、遊技履歴を会員番号と関連付けるので、会員毎の遊技履歴を管理することができる。

【0009】また、前記追尾手段は、遊技客を追尾するときは当該遊技客に仮の会員番号を付与すると共に、遊技客が前記遊技台で遊技したときは遊技台番号を判断して当該遊技台番号及び当該遊技客に付与した仮の会員番号を出力し、前記遊技データ収集手段は、前記追尾手段から仮の会員番号及び遊技台番号を入力したときは遊技データと仮の会員番号とを関連付けることにより遊技履歴を作成すると共に、前記会員番号認証手段から会員番号及び遊技台番号を入力したときは前記遊技履歴を仮の

会員番号に代えて入力会員番号と関連付けるようにしたものである（請求項3）。

【0010】このような構成によれば、追尾手段は、遊技客を追尾するときは当該遊技客に仮の会員番号を付与する。そして、遊技客が遊技台で遊技したときは、遊技台番号を判断して当該遊技台番号及び仮の会員番号を出力する。これにより、遊技データ収集手段は、追尾手段から仮の会員番号及び遊技台番号が入力したときは遊技データと仮の仮の会員番号とを関連付けることにより遊技履歴を作成する。

【0011】そして、遊技客が会員カードを使用することにより会員番号認証手段から会員番号及び遊技台番号が出力されたときは、遊技データ収集手段は、遊技履歴を仮の会員番号に代えて正規の会員番号と関連付けるので、会員毎の遊技履歴を管理することができる。

【0012】また、本発明の遊技システムは、遊技台毎に設けられ遊技する遊技客を撮影する撮影手段と、この撮影手段による撮影画像から遊技客を検出する人物検出手段と、この人物検出手段が検出した遊技客が交替したことを判断する人物比較手段と、この人物比較手段が客交替を判断したときは前記撮影手段による撮影画像に基づいて遊技客を特定し、当該遊技客が遊技する遊技台番号を当該遊技客に関連付けて出力する人物特定手段と、前記遊技台毎の遊技データを収集する遊技データ収集手段と、前記遊技台に1対1で対応して設けられ、セットされた会員カードから会員番号を読取るカード読取手段と、このカード読取手段が読取った会員番号を認証したときは、当該会員番号及び前記カード読取手段が設けられている遊技台番号を出力する会員番号認証手段とを設けた上で、前記遊技データ収集手段は、前記人物特定手段からの情報に基づいて遊技客毎の遊技履歴を作成するようにしたものである（請求項4）。

【0013】このような構成によれば、遊技客が遊技台で遊技すると、撮影手段が遊技客を撮影するので、人物検出手段は、撮影手段による撮影画像から遊技客を検出する。

【0014】ここで、人物比較手段は、撮影手段が撮影した遊技客を比較しており、遊技客が交替したときはそのことを検出する。すると、人物特定手段は、客交替した新たな遊技客を特定して当該遊技客が遊技する遊技台番号を当該遊技客に関連付けて出力する。これにより、遊技データ手段は、人物特定手段からの情報に基づいて遊技客毎の遊技履歴を作成することができる。

【0015】上記構成において、前記遊技データ収集手段は、前記会員番号認証手段から会員番号及び遊技台番号を入力したときは、遊技履歴を会員番号と関連付けるようにしてもよい（請求項5）。

【0016】このような構成によれば、遊技客が会員カードを使用することにより会員番号認証手段から会員番号及び遊技台番号が出力されたときは、遊技データ収集

手段は、遊技履歴を正規の会員番号と関連付けるので、会員毎の遊技履歴を管理することができる。

【0017】また、前記人物特定手段は、前記人物比較手段が客交替したと判断した遊技客が未登録であったときは当該遊技客に仮の会員番号を付与し、当該仮の会員番号及び遊技客が遊技する遊技台番号を出力すると共に、上記遊技客が登録されている遊技客であると判断したときは当該遊技客に付与した仮の会員番号及び当該遊技客が遊技する遊技台番号を出力し、前記遊技データ収集手段は、前記人物特定手段から仮の会員番号及び遊技台番号を入力したときは遊技データと仮の会員番号とを関連付けることにより遊技履歴を作成すると共に、前記会員番号認証手段から会員番号及び遊技台番号を入力したときは前記遊技履歴を仮の会員番号に代えて正規の会員番号と関連付けるようにしてもよい（請求項6）。

【0018】このような構成によれば、人物特定手段は、人物比較手段が客交替したと判断した遊技客が未登録であったときは、遊技客に仮の会員番号を付与し、その仮の会員番号及び遊技客が遊技する遊技台番号を出力する。また、遊技客が登録されている遊技客であると判断したときは遊技客に付与した仮の会員番号及び遊技客が遊技する遊技台番号を出力する。これにより、遊技データ収集手段は、人物特定手段からの情報に基づいて遊技データと仮の仮の会員番号とを関連付けることにより遊技履歴を作成する。

【0019】そして、遊技客が会員カードを使用することにより会員番号認証手段から会員番号及び遊技台番号が出力されたときは、遊技データ収集手段は、遊技履歴を仮の会員番号に代えて正規の会員番号と関連付けるので、会員毎の遊技履歴を管理することができる。

【0020】

【発明の実施の形態】（第1の実施の形態）以下、本発明をパチンコホールに適用した第1の実施の形態を図1及び図2を参照して説明する。尚、本パチンコホールでは、遊技客が会員登録した場合は、遊技客に対して会員カードを発行し、会員となった遊技客は、会員カードを利用することにより獲得した持玉を貯玉することができると共に、貯玉したパチンコ玉を引出して遊技することが可能となる貯玉システムのサービスを受けることができるようになっている。

【0021】図1は全体構成を概略的に示している。この図1において、カメラ（撮影手段に相当）1はパチンコホール全体をカバーするように配置されている。このカメラ1の画像信号は画像バッファ2にデジタル画像情報として一時的に記憶される。人物検出部（人物検出手段に相当）3は、画像バッファ2からのデジタル画像情報に基づいて人物を抽出し、抽出した人物エリア情報を追尾部（追尾手段に相当）4に出力する。

【0022】追尾部4は、人物検出部3からの人物エリア情報に基づいて各遊技客を追尾するようになってい

る。この場合、追尾部4は、遊技客に対して仮の会員番号を付与すると共に、遊技客が遊技台5の前に着座する毎に、遊技客の位置と店内マップと比較し、遊技客に付与した仮の会員番号と遊技客が遊技する遊技台5の遊技台番号を遊技データ収集部（遊技データ収集手段に相当）6に出力する。

【0023】カードリーダー（カード読取手段に相当）7は図示しない台間玉貸機と一体に設けられており、会員カードがセットされた状態で暗証番号が入力されたときは、会員カードに記憶されている会員番号を読取り、暗証番号と共に会員番号認証部（会員番号認証手段に相当）8に出力する。尚、この会員番号及び暗証番号は本来は貯玉システムを利用するために図示しないホールコンピュータに出力されるもので、ホールコンピュータにより会員であることが認証されたときは、台間玉貸機により貯玉数の範囲内でパチンコ玉の貸出が可能となる。

【0024】会員番号認証部8は、カードリーダー7から会員番号及び暗証番号を入力したときは、会員番号に対応して登録されている正規の会員番号を遊技データ収集部6に出力する。

【0025】遊技データ収集部6は、各遊技台5の遊技データを入力すると共に、追尾部4から仮の会員番号を入力したときは、遊技データと仮の会員番号とを関連付けることにより仮の会員番号毎の遊技履歴を作成する。また、会員番号認証部8から正規の会員番号を入力したときは、仮の会員番号に代えて正規の会員番号を遊技履歴に対応させるようになっている。

【0026】次に上記構成の作用について説明する。図2は本システムの動作を概略的に示すフローチャートで、所定時間毎に実行されるようになっている。この図2において、遊技データ収集部6は、遊技台5から遊技データを入力することにより遊技台5毎に遊技データを管理している（S101）。また、人物検出部3は、画像バッファ3からの画像情報に基づいて人物を検出している（S102）。また、カードリーダー7は、会員カードが挿入されたかを監視している（S106）。そして、追尾部4は遊技客が遊技中かを判断している（S109）。

【0027】さて、遊技客が来店したときは、その遊技客を撮影対象とするカメラ1からの画像中に人物が含まれるようになるので、人物検出部3は、人物エリアを示す人物エリア情報を追尾部4に出力する（S103）。

【0028】追尾部4は、人物検出部3から与えられた人物エリアに基づいてパチンコホールに内に位置する各遊技客を個別に追尾する（S104）。このような追尾は、画像認識処理により行われるもので、人物の顔或いは服装の特徴を抽出することにより行われるようになっている。このとき、追尾部4は、検出した遊技客毎に仮の会員番号を付与する（S105）。

【0029】そして、遊技客が遊技台5の前に着座した

ときは、追尾部 4 は、遊技中であると判断し（S109: YES）、遊技客の位置を店内マップと比較することにより遊技客が遊技する遊技台番号を判断し、その遊技台番号及び遊技客に付与した仮の会員番号を出力する（S110）。

【0030】遊技客が遊技台 5 の前に座って遊技を開始すると、各遊技台 5 から遊技データ（台番号、貸玉数、アウト玉数、セーフ玉数、スタート回数、特賞回数等）が出力されるので、遊技データ収集部 6 は、各遊技台 5 の遊技データを収集する（S101）。

【0031】このとき、遊技データ収集部 6 は、遊技客が着座しているときは追尾部 4 から仮の会員番号及び遊技台番号が与えられるので（S110）、それらに基づいて遊技客と遊技台 5 とを関連付けた客別遊技履歴を作成する（S111）。

【0032】ここで、遊技客が会員カードを利用して貯玉を引出すために、遊技台 5 に隣接して設置されている台間玉貸機のカードリーダー 7 に会員カードをセットした状態で暗証番号を入力すると、カードリーダー 7 が会員カードに記憶されている会員番号及び暗証番号を会員番号認証部 8 に出力する（S106: YES）。これにより、会員番号認証部 8 は、カードリーダー 7 から入力した会員番号及び暗証番号が登録されている番号と一致したときは、台間玉貸機にパチンコ玉の放出許可を与えるので、遊技客は、現金を用いることなく貯玉数の範囲内でパチンコ玉の貸出を受けて遊技することができる。

【0033】この場合、会員番号認証部 8 は、会員カードを認証したときは、会員番号及び遊技客が遊技している遊技台番号を遊技データ収集部 6 に出力するので（S107）、遊技データ収集部 6 は、遊技客が仮の会員番号で管理されていた場合は、仮の会員番号に代えて正規の会員番号を再割当てすることにより客別遊技履歴を変更する（S108）。

【0034】このような実施の形態によれば、パチンコホール内を撮影するカメラ 1 を設置し、パチンコホールに来店した遊技客を個別に追尾することにより遊技客毎に遊技履歴を作成するようにしたので、会員カードを使用しない場合は遊技客毎の遊技履歴を作成できない従来例と違って、遊技客毎の遊技履歴を管理することができる。

【0035】また、遊技客が会員カードを利用したときは、遊技履歴を会員と関連付けるようにしたので、会員の遊技客に関しては、遊技客毎の遊技履歴を確実に作成することができる。この場合、会員でない遊技客に関しては、仮の会員番号を付与して管理するようにしたので、遊技客を特定することはできないものの、遊技客毎の遊技履歴の作成は可能となる。

【0036】しかも、このような遊技客毎の遊技履歴を作成できる結果、遊技台 5 毎の勝ち客を判別することができるので、この勝ち客が同一日に複数の遊技台 5 で勝

ち組である場合や、勝ち客が同一台で複数日にわたって勝ち組である場合は、この勝ち組の遊技客を要注意人物としてマークでき、不審人物の発見が可能となる。

【0037】さらに、特定の遊技台 5 において、客毎に遊技データが大きく偏っているときは、セット打ち等の不正行為が行われている可能性があり、不正台の検出することが可能となる。

【0038】（第 2 の実施の形態）次に、本発明の第 2 の実施の形態を図 3 及び図 4 を参照して説明するに、第 1 の実施の形態と同一部分には同一符号を付して説明を省略する。この第 2 の実施の形態は、遊技台 5 毎にカメラ 1 を設けたことを特徴とする。

【0039】図 3 は全体構成を概略的に示している。この図 3 において、カメラ 1 は遊技台 5 に 1 対 1 で対応して設置されており、カメラ 1 により遊技台 5 で遊技する遊技客を撮影するようになっている。

【0040】人物比較部（人物比較手段に相当）11 は、遊技客が交替したことを監視しており、遊技客の交替検出時には、交替した新たな遊技客の画像データを人物特定部（人物特定手段に相当）12 に送信する。

【0041】人物特定部 12 は、客画像データベースを管理しており、人物比較部 11 から客画像データを受信した場合は、客画像データベースと照合し、遊技客が登録されていないときは仮の会員番号を付与して遊技台番号と共に遊技データ収集部 6 に出力すると共に、遊技客が既に登録されているときは当該遊技客に付与されている仮の会員番号を遊技台番号と共に遊技データ収集部 6 へ送信する。

【0042】遊技データ収集部 6 は、各遊技台 5 の遊技データを入力すると共に、人物特定部 12 から仮の会員番号を入力したときは、遊技データと仮の会員番号とを関連付けることにより仮の会員番号毎の遊技履歴を作成する。また、会員番号認証部 8 から会員番号を入力したときは、仮の会員番号に代えて正規の会員番号を遊技履歴に対応させるようになっている。

【0043】次に上記構成の作用について説明する。図 4 は本システムの動作を示すフローチャートである。この図 4 において、遊技データ収集部 6 は、遊技台 5 から遊技データを入力することにより遊技台 5 毎に遊技データを管理している（S201）。

【0044】また、カードリーダー 7 は会員カードが挿入されたかを監視し（S202）、人物比較部 11 は人物検出部 3 による検出結果に基づいて客が交替したかを監視している（S207）。

【0045】さて、遊技客が遊技台 5 の前に着座すると、人物比較部 11 は客交替であると判断し（S207: YES）、客画像データを人物特定部 12 に出力する（S208）。このとき、遊技客が来店してから初めて着座したときは客画像データが存在しないので、人物特定部 12 は、遊技客に対して仮の会員番号を付与し遊

技台番号と共に遊技データ収集部 6 に出力する (S209, S210)。遊技データ収集部 6 は、人物特定部 12 から与えられた仮の会員番号と遊技台番号とに基づいて客別遊技履歴を作成する (S211)。

【0046】ここで、席を立った遊技客が同一の遊技台 5 の前に着座したときは、人物検出部 3 は同一人物を再び検出するようになるので、人物比較部 11 は、着座した客画像データを人物特定部 12 に出力する (S208)。このとき、人物特定部 12 は、客画像データが存在すると判断し (S209)、遊技客に先に付与した仮の会員番号と遊技台番号を遊技データ収集部 6 に出力する (S210)。従って、遊技データ収集部 6 は、人物特定部 12 から入力した仮の会員番号に基づいて同一の遊技客が遊技していると判断して客別遊技履歴を作成する。

【0047】また、席を立った遊技客とは異なる遊技客が着座したときは、人物比較部 11 は、客が交替とした判断して客画像データを人物特定部 12 に出力する。このとき、着座した遊技客が来店してから初めて遊技する場合は、人物特定部 12 は、客画像データは存在しないと判断して仮の会員番号を付与し、付与した仮の会員番号を遊技台番号と共に遊技データ収集部 6 に出力する

(S210)。また、着座した遊技客が他の遊技台 5 で既に遊技している場合は、人物特定部 12 は、客画像データは存在すると判断し、遊技客に先に付与した仮の会員番号を遊技台番号と共に遊技データ収集部 6 に出力する (S210)。従って、遊技データ収集部 6 は、人物特定部 12 から入力した仮の会員番号に基づいて異なる遊技客が遊技していると判断して客別遊技履歴を作成する。

【0048】さて、遊技客が会員カードを利用してパチンコ玉の貸出を受けたときは、会員番号認証部 8 から遊技データ収集部 6 に会員番号が出力されるので (S202, S203)、遊技データ収集部 6 は、遊技客が仮の会員番号で管理されていた場合は、仮の会員番号に代えて正規の会員番号を再割当てすることにより客別遊技履

歴を変更する (S204)。

【0049】このような第 2 の実施の形態によれば、遊技台 5 毎にカメラ 1 を設置し、遊技台 5 の遊技客が交替したことを検出することにより遊技客毎の遊技履歴を作成すると共に、遊技客が会員カードを利用したときは、遊技履歴を会員と関連付けるようにしたので、第 1 の実施の形態と同様に、会員の遊技客に関しては、遊技客毎の遊技履歴を確実に作成することができる。

【0050】また、遊技台 5 毎の遊技客別の遊技データを正しく収集できるようになることから、遊技データの偏りに基づいて不審人物或いは不正台の発見も可能となる。本発明は、上記各実施の形態に限定されるものではなく、パチスロ店或いはゲームセンターに適用するようにしてもよい。

【0051】

【発明の効果】以上の説明から明らかなように、本発明の遊技管理システムによれば、遊技客毎に遊技している遊技台を判断し、遊技台からの遊技データに基づいて遊技客毎の遊技履歴を作成すると共に、遊技客が会員カードを使用したときは、遊技履歴を会員に関連付けるようにしたので、会員カードを利用した構成において、遊技データを遊技客に確実に関連付けることができるという優れた効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の第 1 の実施の形態における全体構成を概略的に示すブロック図

【図 2】全体の動作を示すフローチャート

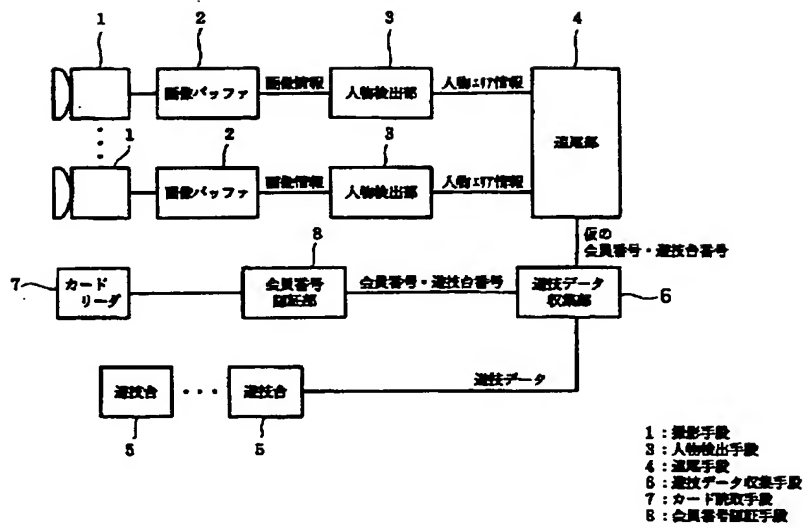
【図 3】本発明の第 2 の実施の形態を示す図 1 相当図

【図 4】図 2 相当図

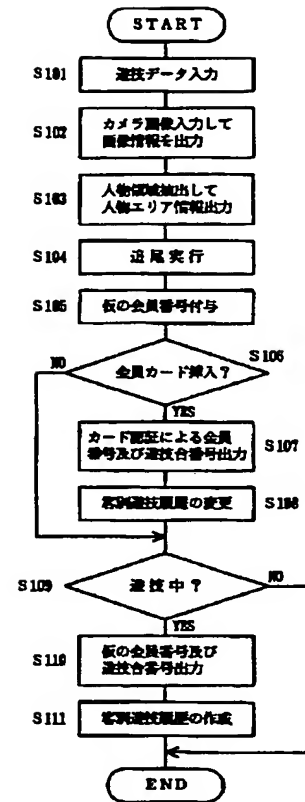
【符号の説明】

1 はカメラ (撮影手段)、3 は人物検出部 (人物検出手段)、追尾部 (追尾手段)、5 は遊技台、6 は遊技データ収集部 (遊技データ収集手段)、7 はカードリーダー (カード読取手段)、8 は会員番号認証部 (会員番号認証手段)、11 は人物比較部 (人物比較手段)、12 は人物特定部 (人物特定手段) である。

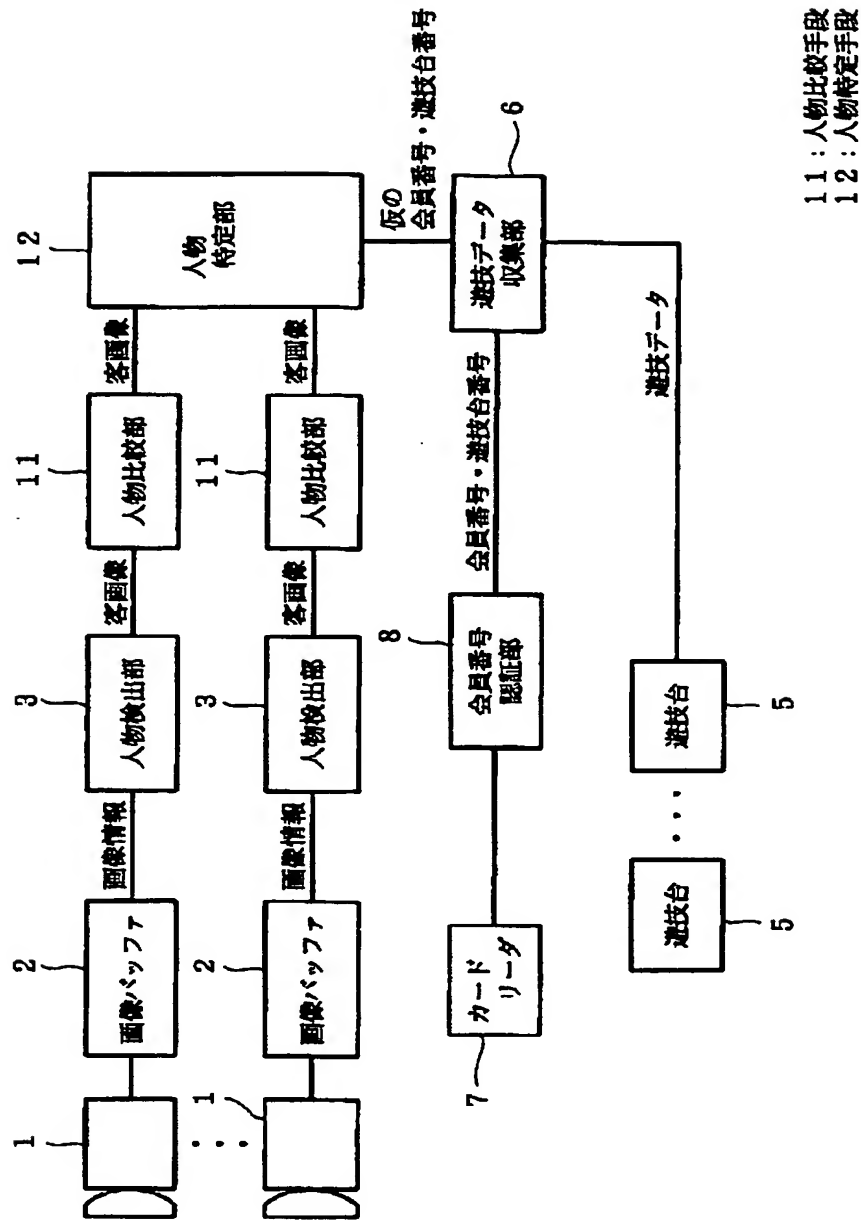
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

